VIDEO COMPUTER

VC 4000

CASSETTE **11**

HIPPODROM
HIPPODROME

INTERTON ELECTRONIC

BEDIENUNGSANLEITUNG
OPERATING INSTRUCTIONS
MODE D'EMPLOI

HIPPODROM
HIPPODROME

Diese Cassette enthält 16 Programme für Reitturniere, die auf dem Bildschirm Ihres Fernsehgerätes simuliert werden. Es kommt darauf an, durch die Wahl des richtigen Tempos und des richtigen Augenblicks für den Sprung den Parcours möglichst fehlerfrei zu durchreiten – allein oder zu zwei Personen im Wettstreit gegeneinander.

So machen Sie die Cassette betriebsbereit:

1. Schließen Sie den Video Computer wie vorgeschrieben an, und schieben Sie die Cassette in den Cassettenschacht ein.

2. Drücken Sie die Taste ◀◀ : Die Programme werden in den Video Computer eingelesen. Auf dem Bildschirm erscheint das erste Programm.

3. Durch Drücken der Taste ▶ stellen Sie die nachfolgenden Programme **02** bis **16** ein. Durch Drükken der Taste **START** wird das Spiel in Gang gesetzt.

4. Der Spielablauf wird mit den Handspielgeräten gesteuert. Wenn zwei Personen gegeneinander spielen, wird mit dem linken Handspielgerät das weiße Pferd und mit dem rechten Handspielgerät das schwarze Pferd beeinflußt. Spielt nur eine Person, wird das linke Handspielgerät verwendet.

5. Durch Vor- und Zurückbewegen des Steuerknüppels wird das Tempo bestimmt, mit dem der Parcours durchritten wird. Mit einer der roten Tasten lösen Sie bei Ihrem Pferd einen Sprung aus, mit dem das Hindernis überwunden wird.

This cassette contains 16 programs for riding tournaments which are simulated on the screen of your TV set. Your challenge as a player is to select the correct pace and moment of jumpoff so that your horse can make the course with substantially no faults involved – the game is for one player alone or two persons playing against each other.

How to Make Your Cassette Ready for Use:

1. Connect the Video Computer as specified and insert the cassette into the cassette compartment.

2. Depress pushbutton ◀◀ : the programs are read into the Video Computer. The first program appears on the monitor.

3. Depress pushbutton ▶ to preselect the subsequent programs **02** to **16**. Depression of the **START** pushbutton will start the game.

4. The game is controlled by means of the manual units. Where two persons play against each other, the left-hand manual unit manipulates the white and the right-hand manual unit influences the black horse. With just one person in the game the left-hand manual unit will be used.

5. Moving the joystick forward and backward will determine the pace at which the course is made. With one of the red pushbuttons you make your horse jump to master the obstacle.

Cette cassette comprend 16 programmes de concours hippiques qui sont simulés sur l'écran de votre poste de télévision. Il s'agit d'effectuer ce parcours à cheval, si possible sans fautes, en choisissant la vitesse appropriée et le bon moment pour sauter l'obstacle. Ceci peut être pratiqué seul ou par deux personnes jouant l'une contre l'autre.

Pour utiliser la cassette:

1. Branchez l'ordinateur vidéo conformément aux indications et introduisez la cassette dans la case de l'ordinateur prévue à cet effet.

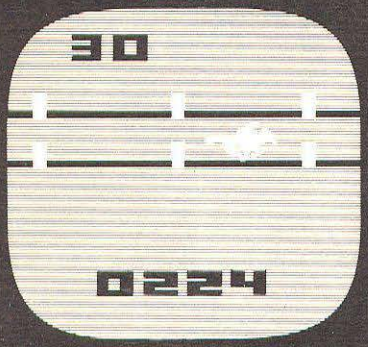
2. Appuyez sur la touche ◀◀ : l'ordinateur vidéo lit les programmes. Le premier programme apparaît sur l'écran.

3. Lorsque vous appuyez sur la touche ▶ , vous réglez les programmes suivants: **02** à **16.** Vous commencez à jouer en actionnant la touche **START.**

4. Le déroulement du jeu est contrôlé par les deux appareils de commande manuels. Lorsque deux personnes jouent l'une contre l'autre, on dirige le cheval blanc à l'aide de l'appareil de commande gauche et le cheval noir à l'aide de l'appareil de commande droit. Si une seule personne joue, on utilise l'appareil de commande gauche.

5. La vitesse de la traversée du parcours est commandée par le déplacement en avant et en arrière du levier de commande. Avec l'une des touches rouges, vous faites sauter votre cheval, ce qui permet de franchir l'obstacle.

PUNKTEWERTUNG



Jeder verfehlte Sprung kostet drei Strafpunkte. Außerdem verweigert das Pferd, wodurch Zeit verloren geht. Wird ein Hindernis nur gestreift, wird ein Strafpunkt notiert. Die Strafpunkte werden fortlaufend addiert und oben in den Bildschirm eingeblendet.

Am unteren Bildschirmrand wird die Zeit in Zehntelsekunden eingeblendet. Nach drei Durchgängen durch den Parcours ist das Spiel beendet. Sobald das siegreiche Pferd das Ziel erreicht hat, springt die Zeituhr auf Null und mißt die Differenzzeit, die das besiegte Pferd noch zum Durchreiten des Parcours benötigt. Die Differenzzeit wird in Punkte umgerechnet (pro aufgerundete Sekunde ein Punkt) und dem Verlierer zugeschlagen. Der Punktestand des siegreichen Pferdes blinkt.

Bei den Spielen für eine Person wird die auf volle Sekunden aufgerundete Zeit dem Punkte-Konto zugeschlagen: Wer beispielsweise zehn Springfehler gemacht hat und für den Ritt 20 Sekunden benötigt hat, erhält 30 Punkte.

DIE PROGRAMME

01
Springreiten für zwei Pferde

02
Springreiten für ein Pferd

03
Springreiten mit Wassergraben für zwei Pferde

04
Springreiten mit Wassergraben für ein Pferd

05
Springreiten mit Doppeloxer und Wassergraben für zwei Pferde

06
Springreiten mit Doppeloxer und Wassergraben für ein Pferd

07
Springreiten mit wechselnden Hindernissen für zwei Pferde

08
Springreiten mit wechselnden Hindernissen für ein Pferd

Die Programme **09** bis **16** funktionieren nach einem anderen Spielprinzip, bei dem nicht die Pferde, sondern die Hindernisse über den Bildschirm bewegt werden.

09
Springreiten für zwei Pferde

10
Springreiten für ein Pferd

11
Springreiten mit Barren für zwei Pferde

12
Springreiten mit Barren für ein Pferd

13
Springreiten mit Doppeloxer für zwei Pferde

14
Springreiten mit Doppeloxer für ein Pferd

15
Springreiten mit Doppeloxer und doppelter Geschwindigkeit für zwei Pferde

16
Springreiten mit Doppeloxer und doppelter Geschwindigkeit für ein Pferd

SCORING

Every misjump will score three bad points and also result in that the horse refuses to go on so that time is lost. One bad point will be scored when a horse just touches an obstacle. Bad points will be consecutively added and displayed in the upper portion of the monitor.

The time in tenths of a second will be shown in the bottom marginal area of the screen. The game is over after three passes through the course. As the winner horse gets to the goal, the clock resets to zero and measures the differential time which the defeated horse takes to make the course. This time difference will be converted into points (one points per rounded second) and added to the loser's score. The score of the winner horse will be indicated in a flashing display.

With only one person in the game the time rounded to full seconds will be added to the point score: a player having made ten misjumps, for instance, and taken 20 seconds for the ride will have 30 points.

THE PROGRAMMES

01
Jump riding for two horses

02
Jump riding for one horse

03
Jump riding with water jump for two horses

04
Jump riding with water jump for one horse

05
Jump riding with double oxer and water jump for two horses

06
Jump riding with double oxer and water jump for one horse

07
Jump riding with changing obstacles for two horses

08
Jump riding with changing obstacles for one horse

Programs **09** to **16** work to a different principle in that the obstacles will be moved across the screen and not the horses:

09
Jump riding for two horses

10
Jump riding for one horse

11
Jump riding with bars for two horses

12
Jump riding with bars for one horse

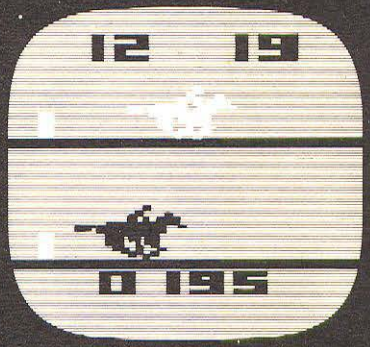
13
Jump riding with double oxer for two horses

14
Jump riding with double oxer for one horse

15
Jump riding with double oxer and double pace for two horses

16
Jump riding with double oxer and double pace for one horse

CALCUL DES POINTS



Chaque saut manqué coûte trois points de pénalisation. De plus, le cheval refuse, ce qui cause une perte de temps. Si un obstacle est seulement effleuré, un point de pénalisation est noté. Les points de pénalisation sont additionnés d'une façon continue et affichés en haut de l'écran.

Sur le bord inférieur de l'écran, le temps est affiché en dixièmes de secondes. Après avoir effectué trois fois le parcours, le jeu est terminé. Dès que le cheval vainqueur a atteint le poteau d'arrivée, le chronomètre saute sur zéro et calcule l'intervalle de temps nécessaire au cheval vaincu pour terminer le parcours. Cet intervalle de temps est converti en points (un point par seconde arrondie) et adjugé au perdant. L'affichage du score du cheval vainqueur clignote.

Dans les jeux pour une personne, le temps arrondi en secondes complètes est attribué au total des points: celui qui, par exemple, a commis dix fautes en sautant et qui a nécéssité 20 secondes pour la course, obtient 30 points.

LES PROGRAMMES

01
Epreuve de sauts pour deux chevaux

02
Epreuve de sauts pour un cheval

03
Epreuve de sauts avec rivière pour deux chevaux

04
Epreuve de sauts avec rivière pour un cheval

05
Epreuve de sauts avec double oxer et rivière pour deux chevaux

06
Epreuve de sauts avec double oxer et rivière pour un cheval

07
Epreuve de sauts avec obstacles alternés pour deux chevaux

08
Epreuve de sauts avec obstacles alternés pour un cheval

Une autre règle de jeu est valable pour les programmes **09** à **16**. Selon cette règle, les obstacles et non les chevaux sont déplacés sur l'écran.

09
Epreuve de sauts pour deux chevaux

10
Epreuve de sauts pour un cheval

11
Epreuve de sauts avec barres pour deux chevaux

12
Epreuve de sauts avec barres pour un cheval

13
Epreuve de sauts avec double oxer pour deux chevaux

14
Epreuve de sauts avec double oxer pour un cheval

15
Epreuve de sauts avec double oxer et vitesse doublée pour deux chevaux

16
Epreuve de sauts avec double oxer et vitesse doublée pour un cheval